【コーポレート】LINE、事業戦略発表イベント「LINE CONFERENCE TOKYO 2014」を開催

2014.10.09　LINE

「LIFE」をテーマに、新サービス・新機能やパートナーシップ戦略を発表

より生活に密着した新しい体験を提供

LINE株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：森川 亮）は、同社が運営する無料通話・無料メールスマートフォンアプリ『LINE（ライン）』 http://line.me/ について、本日、事業戦略発表イベント「LINE CONFERENCE TOKYO 2014」を舞浜アンフィシアター（千葉県浦安市）にて開催しましたのでお知らせいたします。

本日のカンファレンスでは、登録ユーザー数が世界5億6千万人を突破したことや、新たに月間アクティブユーザー数（MAU）がグローバルで約1億7千万人にのぼることなど、LINEの最新利用状況・実績を発表いたしました。また、今後の戦略として、「LIFE」をテーマに、LINEがオンライン・オフラインの垣根を越えて、LINEがより生活に密着した存在となることを目指し、新サービスやパートナーシップ戦略および今後の事業構想に関する発表を行いました。

＊LINEの利用状況については別紙の参考資料を参照ください。

この度発表いたしました内容は以下の通りです。

LIFEプラットフォーム領域

■LINE Pay

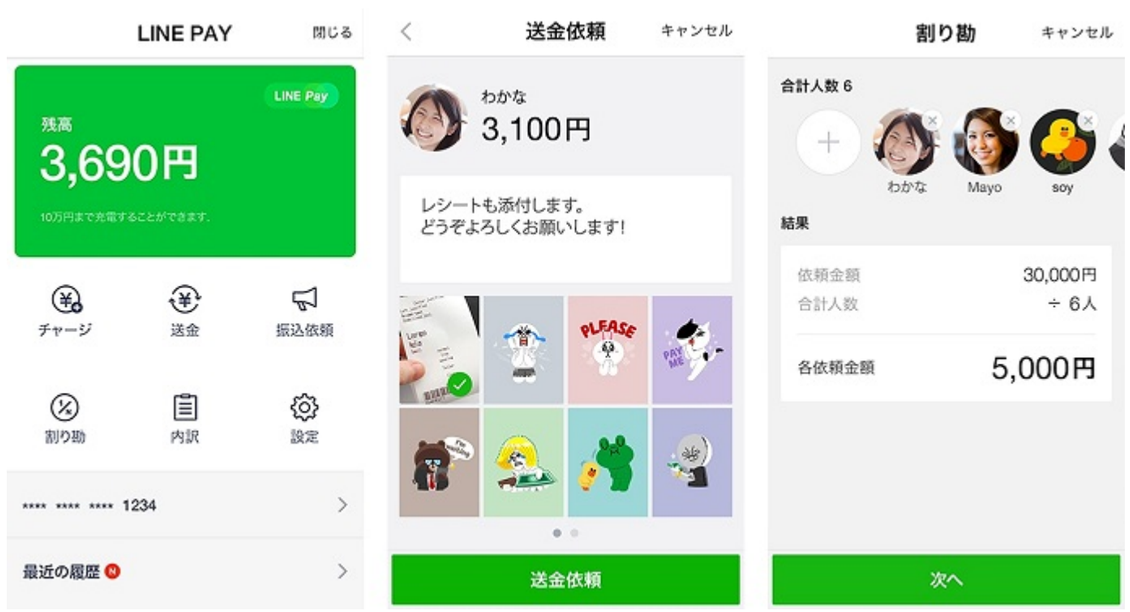
公開予定：2014年冬頃　対象国：日本／グローバル（クレジットカード連携のみ）

「LINE Pay」は、オンライン（PC、スマートフォン）・オフライン問わず、LINEおよびLINE関連サービスはもちろんのこと、提携している店舗やWebサービス・アプリ内における支払いをLINEアプリ（iPhone/Android）上から行うことができる決済システムです。支払いの決済は、クレジットカードとの連携のほか、コンビニエンスストアおよび提携銀行（みずほ銀行および三井住友銀行）の口座を通じて事前にチャージ（入金）*することにより、利用可能となります。LINEならではの特徴として、LINEでつながっている友人間で、決済した商品・サービスの購入費用を複数人で按分したり（「割り勘」機能）、相手の銀行口座を知らなくても友人のLINE Pay口座宛に送金したりすることが可能です（「送金」機能）。また、送金されたお金は、銀行口座から引き出すこともできます（「出金」機能）。

なお、セキュリティシステムとして、１）LINEとは別の2次認証パスワード 2）Apple Touch IDAppleタッチIDによる指紋認証でのパスワード照会（iPhoneのみ） 3）PCサイト利用時のスマートフォン認証を採用予定です。これにより、安全・安心にご利用頂ける決済機能を実現いたします。

公開はこの冬を予定しており、まずはLINEおよび提携Webサービス・アプリでの決済利用を開始、今後順次、オフライン店舗などでの利用にも対応してまいります。

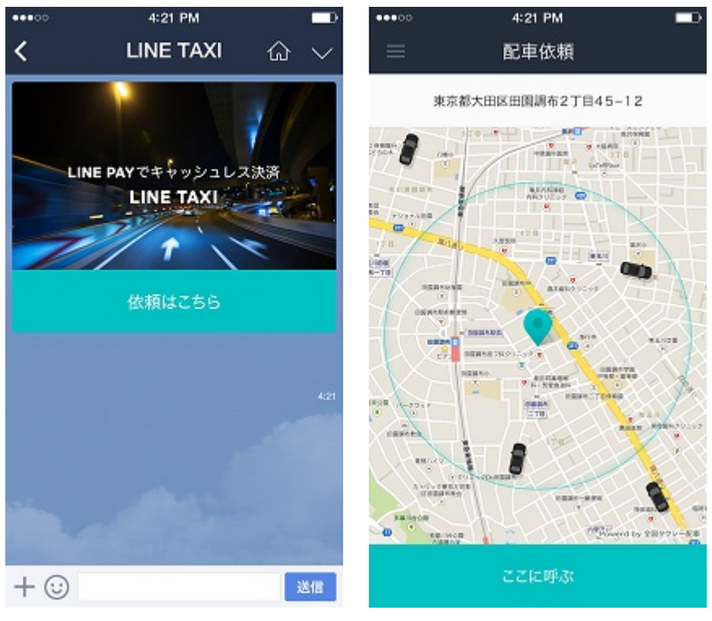
*チャージ機能は日本のみ。日本以外の国はリリース時点ではクレジットカード連携のみの対応となります。



■LINE TAXI

公開予定：2014年冬頃 東京限定版より順次公開　対象国：日本

「LINE TAXI」は、日本交通株式会社（本社：東京都北区、代表取締役社長：川鍋一朗、以下日本交通）との提携により、LINEアプリ内、および、「LINE TAXI」専用公式アカウントから、いつでも、どこでもタクシーを呼ぶことができるサービスです。GPSおよび建物情報の入力により、指定した場所に配車し、支払いは「LINE Pay」で済ませることが可能です。今冬に予定している東京限定版の先行リリース時には、日本交通が保有する約3,300台の車両が対象となり、その後予定している全国展開時には、日本交通が「全国タクシー配車」アプリを通じて提携するタクシー事業者123グループが保有する合計約22,000台が順次対象となる予定です。今後は、世界中のタクシー会社と連携することで、このビジネスモデルを世界中へ広げていきます。



■LINE WOW

公開予定：2014年秋ソフトローンチ（渋谷区内）　対象国：日本

「LINE WOW」は、韓国最大のフードデリバリーアプリ「Baedal Minjok」を展開するWoowa Brothers Corp.との共同出資により設立した新会社LINE Bros.株式会社*による、LINE初のオンデマンドECサービスです。第1弾は、「おざき（和食・麻布十番）」や「ア・ニュ（フレンチ・広尾）」など世界的に高い評価を得ている名店が、限定プレミアムランチを提供するフードデリバリーサービスを展開いたします。まずは、配達エリアを東京都渋谷区内に限定したソフトローンチとして展開し、今後は、対象のメニュー・店舗・エリア・配達時間などを順次拡大していくほか、将来的にはフードデリバリーで構築された配達網をインフラとし、フード領域に留まらず、様々な分野のデリバリーを行っていくことを目指します。

＊LINE Bros.株式会社および「LINE WOW」についての詳細は、別途ご案内しているプレスリリースをご覧ください。

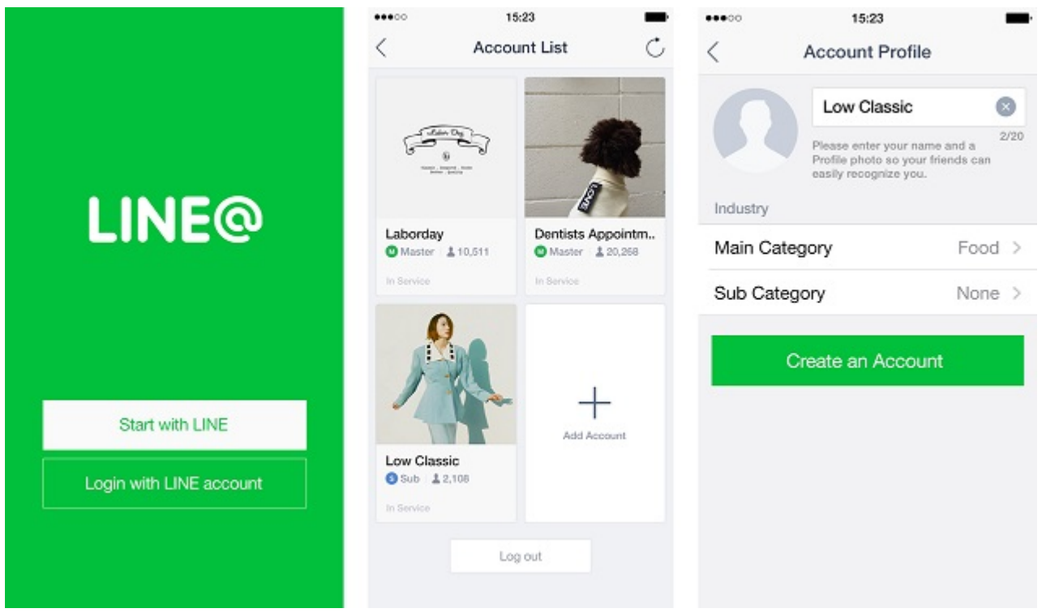
■LINE@ ID／LINE@アプリ

公開予定：2014年内　対象国：日本より順次グローバル展開を予定

「LINE@ ID」は、すべてのLINEユーザーが持つことのできる、もう1つのLINEアカウントです。家族や親しい友人・同僚とのプライベートなコミュニケーションでの利用を前提としている従来のLINEアカウントとは別に、様々なユーザーや顧客と広くコミュニケーションを取ることができるアカウントを新たに提供いたします。アカウントは、法人・個人を問わず誰でも取得することができ、複数のアカウントを所有することも可能です。ユーザーは、専用のLINE@アプリ（iPhone・Android対応予定）よりLINE@ アカウントを取得後、当該アプリを通じてフォロワーへの一括送信、1:1のトーク、ホーム／タイムラインへの情報発信などを行なえるようになります。

現在同名のサービスとして展開しているビジネスアカウント「LINE@」では、飲食・アパレル・美容・宿泊施設などの実店舗を持つ法人およびメディアや行政のみが利用対象となっておりましたが、今回のリニューアルを通じ、実店舗を持たない法人や個人も様々なシーンでの利用が可能になります。

サービス公開は年内を予定しており、提供内容の詳細などについては、今後サービス開始時に改めてお知らせいたします。

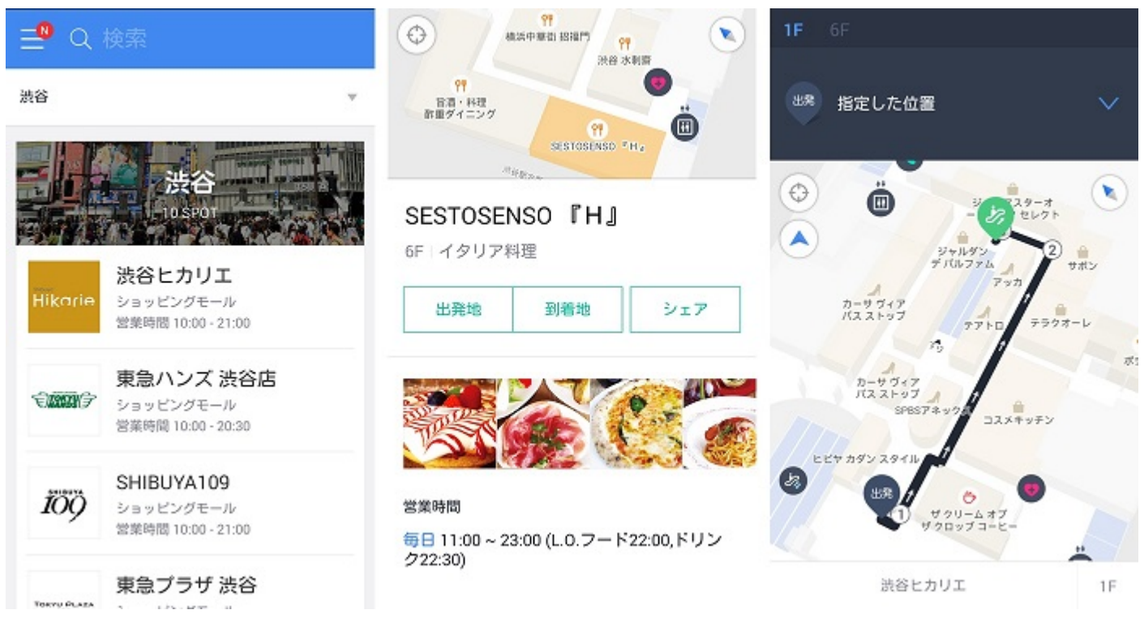


■LINE Maps for Indoor

公開予定：2014年秋頃（Android限定）　対象国：日本

「LINE Maps for Indoor」は、百貨店やショッピングセンターなどの商業施設内のナビゲーションに特化した地図アプリです。施設内で行きたいショップやレストランを指定すると、現在地から目的地までの最適なルートを地図で案内します。なお、営業時間や電話番号などの店舗情報も掲載し、施設内の店舗を調べたり、探したりする際にもご利用いただけます。

サービス公開はAndroid限定で2014年秋頃を予定しており、リリース時点には渋谷ヒカリエや東京ミッドタウンなど東京近郊の約40施設の屋内地図が利用可能になります。対応言語は、日本語・英語・簡体字・繁体字・韓国語の5言語に対応し、海外から日本に来るインバウンド観光者などへのニーズにも広く対応いたします。



■LINE ビジネスコネクト パートナープログラム

「LINE ビジネスコネクト」は、LINEのメッセージ送受信機能を企業向けにAPI経由で提供し、各企業が自社のCRM基盤としてLINEを活用することが可能になるサービスです。ユーザーの同意のもと、企業の持つ既存のデータベースや、自社システムとユーザーのLINEアカウントを連携させることで、個別のユーザーごとに最適化されたメッセージ配信を実現、スマートフォン時代に相応しい、顧客との日常生活における接点の拡大をもたらします。

「LINE ビジネスコネクト パートナープログラム」は、「LINE ビジネスコネクト」に対応したソリューションを提供する企業を公式パートナーとして、利用企業の開発負担の軽減や実施のスピード化を図り、「LINE ビジネスコネクト」導入を促進する取り組みです。第1弾として9社を認定し、LINEからも積極的に開発・営業の支援を行ってまいります。

＊「LINE ビジネスコネクト」および「LINE ビジネスコネクト パートナープログラム」にご興味のある企業様は、下記までお問い合わせ下さい。

http://lbc.line.me

エンターテインメントプラットフォーム領域

1）提供タイトルのラインナップ拡充

LINEのゲーム配信プラットフォーム「LINE GAME」では、これまで「LINE:ディズニー ツムツム」「LINE レンジャー」などカジュアルゲームを中心に提供してきましたが、今後、ミドルコア～コアゲームも含めた、より多様性のあるラインアップを提供していくことで、グローバルプラットフォームとして更なる飛躍を目指します。

「LINE GAME」では、2014年秋以降、以下のタイトルを順次公開予定です。（五十音順）

・LINE アルビオン戦記（シミュレーションRPG）

・LINE 英雄の軍団（シミュレーションRPG）

・LINE トリオ（パズルゲーム）

・LINE POP2（パズルゲーム）　　など



LINE トリオ



LINE POP2



LINE アルビオン戦記



LINE 英雄の軍団

2) グリー株式会社および株式会社サイバーエージェントとの新会社設立

グローバルで通用するコンテンツ開発のために、グリー株式会社および株式会社サイバーエージェントと、それぞれ共同出資による新会社設立に基本合意いたしました。新会社設立を通じ、両パートナー企業と共に事業展開を一層加速させ、日本発の良質なゲームコンテンツを世界中のユーザーに提供してまいります。

＊新会社設立についての詳細は、別途ご案内しているプレスリリースをご覧ください。

3）ゲームファンドを通じた株式会社トランスリミットへの出資

日本国内のゲームコンテンツ開発会社およびゲームコンテンツへの投資を目的として設立したLINE Game Global Gateway 投資事業有限責任組合を通じて、株式会社トランスリミット（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：高場大樹）への出資実行について合意いたしました。アメリカやアジア圏等を中心に、世界150カ国以上のユーザーに利用されている対戦型知的ゲーム「BrainWars」など、グローバルでの実績を持つトランスリミットの開発力と、LINEがグローバルで保有する豊富なユーザー基盤を活かした、新たなゲームコンテンツの開発に着手していきます。

＊詳細は、別途ご案内しているプレスリリースをご覧ください。

「LINE GAME」では、これらの取り組みを通じ、外部コンテンツプロバイダーとのパートナーシップを強化することで、日本発の世界で通用するコンテンツを創出し、世界NO.1のモバイルゲームプラットフォームを目指します。

■LINE MUSIC

公開予定：2014年内　対象国：日本

「LINE MUSIC」は、エイベックス・デジタル株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：松浦 勝人）、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント（本社：東京都千代田区、代表取締役CEO：北川 直樹）、およびLINE株式会社が基本合意書を締結した、三社共同出資による新会社LINE MUSIC株式会社（仮称）にて展開予定のサブスクリプション型音楽ストリーミングサービスです。年内のリリースを目指し、「LINE MUSIC」の立ち上げに向けて、三社を中心に具体的な協議を進めてまいります。

＊新会社設立についての詳細は、別途ご案内しているプレスリリースをご覧ください。

■LINE公式ブログ

公開予定：11月4日　対象国：日本

「LINE公式ブログ」は、アーティストやタレントなどの著名人が参加することのできるブログサービスです。アーティストやタレントは、「LINE公式ブログ」を開設することにより、一般的なブログサービスと同様に広く情報発信ができるだけでなく、LINE公式アカウント、LINE MALL、LINE PLAYなど、LINEの周辺サービスと連携することで、LINEのプラットフォーム上で広くプロモーションやマーチャンダイジング（物品販売）を行う機会を得ることができます。今後、参加者の枠を拡大していく予定です。

■LINE有料公式アカウント

公開予定：2014年内　対象国：日本

「LINE有料公式アカウント」は、アーティストやタレントなどの著名人が、当該公式アカウントの購読者を対象に、限定した情報の配信を行うことのできるサービスです。LINE内の幅広いユーザーを対象に情報発信をすることができる従来の公式アカウントに比べ、よりコアなファンに向けて深い情報を提供していくことで、ファンクラブ組織として活用することができます。課金手法として、「LINE Pay」との連携を予定しています。

LINEは、これらの新機軸となるサービスを展開することによって更なる利便性の強化を図り、事業展開を強化・加速してまいります。

参考資料：LINE 最新状況について

（2014年9月末日時点最新数値）

1.登録ユーザー数 ＊10月9日時点

・世界 5億6千万人

-日本5,400万人、タイ3,300万人、台湾1,700万人、スペイン1,800万人、インドネシア3,000万人

2.月間アクティブユーザー数（MAU）

・世界 1億7千万人以上

3. メッセージ・スタンプを利用したコミュニケーション状況

・1日あたりの最大送受信回数　　130億件（2013年8月比　87%増）

・1日あたりの最大無料通話、ビデオ通話の通話発信数　　3,400万件（2013年8月比　120%増）

4. タイムライン機能利用状況

・デイリーコミュニケーション数（投稿数・いいね数・コメント数合計）1億6000万件 （2013年8月比　202%増）

5.スタンプ利用状況

・1日あたりの最高スタンプ送受信回数 18億回以上

・展開スタンプ総数　2万セット以上

・「LINE Creators Market」

-登録クリエイター数　23万人以上

-参加クリエイター国籍数 139カ国

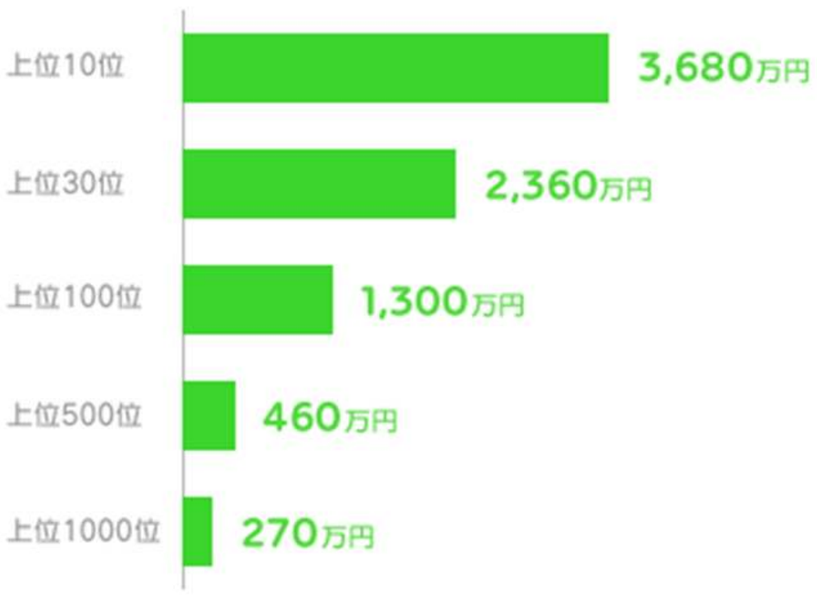
-販売スタンプ数　18,000セット以上

-ダウンロード数上位10位スタンプの平均販売額（5月8日～9月30日）　3,090万円

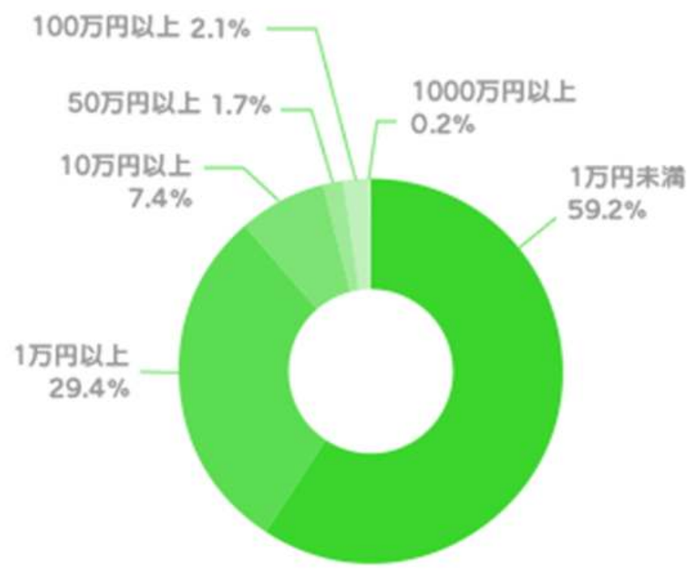
6. LINE事業業績

・2014年4-6月期（2Q）LINE事業売上　182億円（2013年同期比　146%増）

販売金額上位のスタンプ平均販売額



スタンプ1セットあたりの販売額比率



© LY Corporation